



COMUNE DI PARABIAGO
PROVINCIA DI MILANO
C.F. 01059460152
Cap. 20015 – P.zza della Vittoria, 7
Tel. 0331.406011 – Fax 0331.552750
www.comune.parabiago.mi.it

ECOMUSEO DEL PAESAGGIO
Sede presso il Centro Servizi Villa Corvini
Via S.Maria, 27 20015 Parabiago



Cibo del corpo, degli occhi e dell'anima

Percorsi culturali 3.0

Responsabile scientifico del progetto:
Dott. Raul Dal Santo, coordinatore dell'Ecomuseo del paesaggio di Parabiago
In partenariato con l'Ecomuseo del Territorio di Nova Milanese



1. Premessa e responsabile del progetto

Cibo degli corpo, degli occhi, dell'anima è un progetto che prevede la creazione di nuovi percorsi tematici ed etnografici di visita per implementare il sistema "Parabiago 3.0 - Percorrere, fruire, condividere il patrimonio culturale", attivato nel 2011 dall'Ecomuseo di Parabiago e cofinanziato dalla Regione Lombardia. Il responsabile scientifico del progetto è il Dott. Raul Dal Santo, coordinatore dell'Ecomuseo del paesaggio di Parabiago. Il progetto ha l'obiettivo di nutrire "occhi e anima" dei residenti ed dei visitatori con il patrimonio comunitario, attraverso percorsi fisici (in città) e virtuali (sul web e su applicazione per smartphone). Il progetto pone anche l'attenzione al "nutrimento del corpo" valorizzando, sia nei percorsi fisici, che in quelli virtuali, i prodotti commestibili (es: farina, pane, biscotti e torta di Parabiago) e artigianali (es: calzature) che caratterizzano il "made in Parabiago" che recentemente è stato valorizzato attraverso il marchio Denominazione Comunale di Origine (De.C.O.).

Il progetto viene realizzato in partenariato con l'Ecomuseo del Territorio di Nova Milanese anch'esso intenzionato ad ampliare e migliorare il sistema dei percorsi culturali, ambientali e tematici, attraverso l'implementazione del sistema descritto di seguito.

1.1 Il patrimonio culturale

Nel 2007 l'Ecomuseo di Parabiago ha censito in modo partecipato il patrimonio culturale e naturale materiale ed immateriale della comunità (per brevità denominato di seguito "patrimonio culturale"). L'inventario del patrimonio culturale è stato realizzato con la metodologia della mappa di comunità. La mappa, inizialmente bidimensionale ed in formato cartaceo, ha successivamente preso forma digitale. Ogni oggetto del patrimonio culturale indicato sulla mappa è collegato a pagine web in grado di accogliere tutti gli approfondimenti che la Comunità, le Istituzioni e il comitato scientifico dell'ecomuseo producono. La mappa così costruita è uno strumento dinamico con il quale la Comunità di Parabiago si rispecchia e attraverso il quale è possibile attuare politiche di sviluppo basate sul patrimonio culturale.

1.2 Il progetto Parabiago 3.0

Con il sistema Parabiago 3.0 i fruitori, attraverso internet e i moderni telefonini, possono visitare la città e conoscerne il patrimonio culturale, percorrendo itinerari tematici, fruendo così meglio della città e contribuendo al miglioramento del sistema stesso attraverso vari sistemi di partecipazione (blog, social network).

I percorsi di visita sono attualmente costituiti da 50 punti tappa localizzati presso i luoghi facenti parte il patrimonio culturale dove sono posizionati appositi cartelli.

In ogni punto tappa, grazie alla cartellonistica appositamente installata e attraverso il collegamento ad internet, è possibile scegliere il percorso desiderato e accedere agli approfondimenti e al materiale informativo raccolto dall'ecomuseo mediante i progetti "banca della memoria" e "mappa della comunità". Tale documentazione non riguarda soltanto il patrimonio materiale ove è localizzato il punto tappa, ma anche quello immateriale, in particolare la memoria recente, da raccontare per quanto riguarda la memoria orale, attraverso registrazioni audio e video e per quanto riguarda la materia scritta attraverso e-book.

I percorsi sin ora attivati sono:

- 1) itinerario del Riale;
- 2) itinerario Virgiliano;
- 3) itinerario del '700: Giuseppe Maggiolini.

2. Obiettivi del progetto e risultati da conseguire

2.1 Scopo

Lo scopo principale del progetto è quello di realizzare e migliorare percorsi culturali-ambientali e itinerari tematici per la fruizione pubblica del territorio dell'ecomuseo finalizzato a:

1. interpretare il patrimonio culturale della comunità;
2. creare legami tra la Comunità ed il proprio patrimonio culturale;
3. rendere gli abitanti della città di Parabiago allo stesso tempo coscienti, partecipi e creatori del proprio patrimonio culturale.

Obiettivo secondario è quello di illustrare ai visitatori il patrimonio culturale della città attraverso supporti informativi, utili per la visita scritti in tre lingue (italiano, inglese e francese). I supporti informativi saranno progettati anche per accedere attraverso il web ai contenuti del patrimonio immateriale.

2.2 Strategia

Attraverso l'implementazione del sistema "Parabiago 3.0", in premessa descritto, verranno:

1. realizzati nuovi punti tappa;
2. ampliati i contenuti dei punti tappa già presenti;
3. realizzati nuovi percorsi tematici che, animati dall'interazione virtuale propria del web e dalla dimensione ludica, potranno stimolare la curiosità e il coinvolgimento della Comunità e dei visitatori nei confronti del patrimonio culturale della Città.

Le informazioni di cui sopra verranno anche inserite nell'app "Parabiago" realizzata dal Distretto Urbano del Commercio della città.

2.3 Target

I percorsi di visita sono adatti a tutti. Il target sul quale si vuole puntare maggiormente attraverso il gioco è costituito dai ragazzi e dai giovani, in particolare ai circa 4200 alunni delle scuole primarie e secondarie di Parabiago, non tutti residenti in quanto la città ospita poli scolastici di rilievo sovracomunale.

Due percorsi saranno appositamente dedicati ai bambini e verranno progettati e realizzati dagli stessi nell'ambito del partenariato di progetto.

3. Attività previste nel progetto

3.1 Percorrere e fruire

Gli itinerari tematici saranno costituiti da punti tappa, localizzati presso i luoghi facenti parte il patrimonio culturale materiale dove verranno posizionati appositi cartelli. I nuovi percorsi che verranno realizzati sono i seguenti:

1. itinerario città dei bambini: sarà progettato e realizzato dai ragazzi delle scuole aderenti al progetto, consentirà di raggiungere i luoghi di interesse dei bambini;
2. itinerario d'arte d'infanzia: l'itinerario condurrà a quei luoghi ove
 - a) verranno posizionate le numerose opere d'arte d'infanzia, ora depositate presso le scuole dell'infanzia e primarie, che verranno diffuse nel territorio;
 - b) verranno realizzate dalle scuole opere d'arte murali;
3. itinerario della battaglia di Parabiago e dei mulini: l'itinerario condurrà nei luoghi della battaglia di Parabiago in particolare lungo il fiume Olona, nel Parco dei Mulini ove ci sono ancora alcuni mulini storici attualmente poco fruibili per via della viabilità poco adatta ai pedoni e alle biciclette;
4. itinerario del Villoresi: l'itinerario condurrà, attraverso l'Anello Verde Azzurro di EXPO 2015, ai principali parchi naturali lungo il canale di irrigazione ottocentesco.

5. itinerario "coltiva Parabiago mangiando": l'itinerario condurrà nei luoghi di produzione e vendita dei prodotti alimentari e artigianali a marchio "Deco" di Parabiago.

Il nuovo materiale informativo verrà raccolto e digitalizzato dall'ecomuseo e dai partners. Tale documentazione riguarda sia patrimonio materiale ove è localizzato il punto tappa, sia quello immateriale. In collaborazione con le scuole verrà realizzato e pubblicato una guida che illustrerà gli itinerari realizzati.

3.2 Partecipare

L'ecomuseo è un museo della Comunità. Solo la sua partecipazione ne legittima l'esistenza.

Sono partners del progetto gran parte dei soggetti e Istituti della cultura parabiaghese:

Soggetto	Adesione	Attività
Istituto Comprensivo statale "A. Manzoni"	Prot. n. 27980 del 22.10.2015	Rendere fruibile parte della collezione del museo sia nel museo stesso, sia on line. Diffondere le opere d'arte d'infanzia già prodotte in vari luoghi pubblici della città, produrre nuove opere d'arte (murales, cartellonistica artistica di visita della città, mappe).
Istituto Comprensivo statale "Viale Legnano"	Prot. n. 27843 del 21.10.2015	Diffondere le opere d'arte d'infanzia già prodotte in vari luoghi pubblici della città, produrre nuove opere d'arte (murales, cartellonistica artistica di visita della città, mappe).
Scuole paritarie dell'infanzia "Senatore Felice Gaio" e primaria "Ida e Felice Gaio"	Prot. n. 27724 del 20.10.2015	
Scuola secondaria di primo grado paritaria "S.Ambrogio"	Prot. n. 27984 del 22.10.2015	
Istituto Tecnico Economico e Tecnologico "G. Maggiolini"	Prot. n. 28440 del 27.10.2015	Traduzione testi e implementazione infrastruttura informatica.
Liceo Scientifico "C. Cavalleri"	Prot. n. 28137 del 23.10.2015	
Museo Crespi Bonsai	Prot. n. 28138 del 23.10.2015	Publicare testi della biblioteca attualmente non fruibili.
Museo d'Impresa Rancilio	Prot. n. 27976 del 22.10.2015	Rendere fruibile e valorizzare l'archivio fotografico.
Museo Storico Culturale Carla Musazzi	Prot. n. 27983 del 22.10.2015	Publicare gli e-book sulla storia di Parabiago di mons. M.Ceriani, il teatro dialettale sull'ebanista Giuseppe Maggiolini. Rendere fruibile e valorizzare l'archivio fotografico, ecc.

Comunità Pastorale Sant'Ambrogio	Prot. n. 27729 del 20.10.2015	Pubblicare e valorizzare il messale ambrosiano del '500. Rendere fruibile e valorizzare l'archivio fotografico dell'archivio plebano della Parrocchia dei Santi Gervaso e Protaso. Valorizzare l'aspetto artistico delle chiese nell'ambito dei percorsi di visita.
Distretto Urbano del Commercio		Metterà a disposizione l'app "Parabiago" per la sua implementazione con i nuovi punti tappa e i nuovi itinerari.

Attraverso il progetto, i soggetti partners, come già avvenuto in passato con grande profitto, renderanno fruibile parte del proprio patrimonio culturale e delle proprie collezioni con particolare attenzione a quegli elementi attualmente poco o per nulla fruibili ai residenti e ai visitatori, creando inoltre proficue reti di collaborazione tra loro, sia attraverso i percorsi (rete fisica) sia attraverso processi di coinvolgimento (rete di relazione).

Per promuovere la frequentazione dei percorsi da parte delle scuole, sia come strumento didattico sia come occasione di partecipazione, verrà utilizzato il kit "Parabiago 3.0", già in dotazione, per creare contributi video, audio, fotografici e di testo che possano essere utilizzati per alimentare le informazioni dei punti tappa e un gioco (una caccia al tesoro) che utilizza il sistema interattivo legato ai punti tappa.

In collaborazione con le scuole aderenti si selezioneranno alcune opere d'arte d'infanzia, ora depositate presso le scuole primarie della città, che verranno poi posizionate nei luoghi pubblici (enti pubblici, musei, esercizi pubblici, ecc.) per creare il percorso d'arte d'infanzia. Lungo i percorsi di visita, con l'aiuto dei ragazzi e dei giovani, verranno anche realizzati alcuni murali sul tema del patrimonio culturale della città.

In collaborazione con la scuola Manzoni, nell'ambito del nuovo percorso "città dei bambini", si renderà fruibile sia in termini virtuali, sia fisici e si valorizzerà la collezione permanente dell'istituto (una cospicua raccolta di materiale didattico, nonché una considerevole quantità di antichi registri (i più antichi risalgono all'anno scolastico 1900/1901, ricchi di cronache e di testimonianze relative ad oltre un secolo di Storia). Questa collezione, pur rivestendo enorme valore culturale, è attualmente poco o per nulla fruibile. Ogni oggetto verrà fotografato, catalogato e riportato su supporto informatico e reso accessibile tramite il sistema di visita via web.

Durante il percorso di progettazione verranno svolti collaudi pubblici che consentiranno sia di provare gli itinerari, sia di affrontare di volta in volta una tematica particolare acquisendo dalla comunità il materiale che poi verrà reso fruibile attraverso il sistema di visita.

In collaborazione con le scuole aderenti verrà progettata e realizzata una cartellonistica per gli itinerari "città dei bambini" e "d'arte d'infanzia" e una mappa da posizionare fuori dalla stazione. Sempre in condivisione con le scuole sarà progettata una guida che illustrerà gli itinerari con particolare taglio didattico e interpretativo del patrimonio con target privilegiato gli studenti delle scuole primarie e secondarie di primo grado.

I musei cittadini metteranno a disposizione materiale al momento poco o per nulla fruibile quali i propri archivi fotografici, libri o testi che opportunamente valorizzati ed

interpretati alimenteranno il sistema di visita con particolare riferimento all'aspetto immateriale (es: la storia dei personaggi famosi di Parabiago, le lingue locali (tra cui il parabiaghese, facente parte dell'isola linguistica di Parabiago e Legnano), l'evoluzione storica del patrimonio materiale attraverso le fotografie ecc.).

Infine, ma non per importanza, ogni cittadino e/o visitatore può contribuire ad alimentare le informazioni dei punti tappa nei modi previsti dal sistema Parabiago 3.0:

- 1) direttamente dalla pagina web del punto tappa attraverso commenti scritti;
- 2) indirettamente inviando all'ecomuseo materiale video, foto, audio, testo relativo al punto tappa. Il comitato scientifico dell'ecomuseo, vagliata la documentazione pervenuta decide se renderla pubblica eventualmente appositamente corretta o integrata. Si rende necessario infatti il controllo del materiale al fine di garantire la qualità del contenuto e la legalità delle forme di diffusione.

3.3 Tecnologia utilizzata

Il progetto prevede di implementare l'infrastruttura digitale già presente con la creazione di apposite sezioni dedicate agli itinerari tematici di nuova costituzione e la realizzazione delle pagine dedicate ai nuovi punti tappa non inclusi nella precedente versione del sistema.

Il progetto prevede inoltre la realizzazione e posa in opera dell'infrastruttura fisica di visita: sarà posizionata, nei nuovi punti tappa, la cartellonistica indicata nella figura che segue e lungo gli itinerari una cartellonistica di visita.



Da sinistra: 1. cartellonistica dei punti tappa in scala. L'originale è di cm 9,5x18.
2. la App per Smartphone del Distretto Urbano del Commercio di Parabiago.
3. Codice QR che conduce alla pagina dedicata al progetto Parabiago 3.0

Per personalizzare il percorso e per accedere alle informazioni dei punti tappa si utilizza il telefono cellulare di ultima generazione (smartphone). Questi apparecchi diventano strumenti utilissimi se utilizzati con intelligenza. Lo smartphone può essere utilizzato come lettore ottico per decodificare codici bidimensionali i cosiddetti codici QR code (codici a barre bidimensionali). Si tratta di piccole figure composte il più delle volte da una serie di quadratini bianchi e neri disposti (apparentemente) in posizione casuale all'interno di un'area quadrata. Una volta installato un software sul proprio

dispositivo, si scatta una foto al codice con la fotocamera integrata nel telefono; il codice viene decrittato, trasformandosi in un link diretto ad una pagina web dove sarà possibile visionare o caricare qualsiasi tipo di informazione inerente al luogo reale presente sul territorio. Ovviamente è necessario anche una connessione internet per poter accedere ed integrare le pagine web. Questa tecnologia ha il vantaggio di poter geo-referenziare ogni singolo codice bidimensionale, rendendolo unico nel suo genere in quanto a contenuti e informazioni.

Sarà possibile accedere ai contenuti multimediali di Parabiago 3.0 tramite i QR scaricando gratuitamente un'applicazione quale I-nigma per Iphone e QR Droid per Android e Iphone.

Il materiale relativo ai percorsi e ai punti tappa verrà inoltre inserito nell'apposita applicazione per smartphone (Android e IOS) già realizzata dal Distretto Urbano del Commercio di Parabiago che permette di orientarsi nella Città facendo conoscere i suoi aspetti storici, culturali, artistici e commerciali, oltre che mettere a disposizione dei fruitori alcuni servizi che consentono di rimanere aggiornato sulle novità, gli eventi e i lavori in corso del Comune di Parabiago.

Sui cartelli sono riportati oltre ai QR code anche microchip RFID (sistema di lettura che utilizza la radiofrequenza). Il lettore legge le informazioni contenute nel tag RFID, applicato sull'oggetto senza necessità di contatto visivo o fisico: la lettura avviene a distanza. L'utilizzo di tag attribuisce un'identità digitale agli oggetti rendendoli interrogabili ed aggiornabili.

Per gli ipovedenti sono disponibili due applicazioni che leggono ad alta voce le informazioni relative al luogo visitato, una (funzionante con tutti gli smartphone) legge i QR code, l'altra (solo per gli smartphone abilitati) legge i microchip RFID.



1. Con lo smartphone leggi e decodifica il QR code o il microchip RFID riportati sui cartelli, dislocati nei pressi dei principali luoghi della città. 2. Accedi ad internet. 3. Buona visita

Modalità di utilizzo di un codice QR per accedere ad una pagina web attraverso un telefono cellulare

Il Comune di Parabiago ha istituito nel 2011 alcune aree wi-fi ove è possibile connettersi gratuitamente a internet, purché in possesso di un dispositivo wi-fi (smartphone, ipad, tablet, pc ecc.). In tali aree sarà possibile accedere al sistema Parabiago 3.0 gratuitamente.

3.4 Disponibilità dei beni interessati all'intervento

Il Comune di Parabiago ha la disponibilità degli immobili a titolo di proprietario. La cartellonistica del percorso verrà posizionata sul suolo pubblico, utilizzando supporti già esistenti.

3.5 Innovatività e sostenibilità degli interventi

La tecnologia da utilizzare è innovativa e sostenibile in quanto:

1. minimizza l'acquisto di attrezzatura;
2. evita gli impatti visivi della normale cartellonistica tipica dei percorsi autoguidati;
3. minimizza la necessità di manutenzione, che sarà a carico dell'Amministrazione Comunale, in particolare in caso di atti vandalici¹;
4. minimizza la necessità di aggiornamento della cartellonistica in quanto le informazioni riferite all'accessibilità e alle caratteristiche del patrimonio culturale sono sul web e non sui cartelli.

3.6 Miglioramento della fruibilità e l'accessibilità dei beni ed ai percorsi esistenti

- 1) I percorsi di visita migliorano la fruibilità dei beni esistenti e l'accessibilità ai siti del percorso valorizzato in quanto il sistema progettato consente di fruire del patrimonio non sempre, o a volte mai, aperto al pubblico;
- 2) i percorsi consentono ai fruitori di interpretare il patrimonio immateriale, collegato al patrimonio materiale dei singoli punti tappa;
- 3) grazie alle scuole viene diffusa l'arte d'infanzia attualmente difficilmente fruibile, per creare un vero e proprio museo diffuso e un percorso tematico per la sua fruizione e interpretazione.

3.7 Cantierabilità dell'intervento e autorizzazioni

L'intervento è subito cantierabile; non sono necessarie autorizzazioni in quanto la cartellonistica da posizionare, di scarsissimo impatto visivo, può usufruire dei supporti della cartellonistica stradale, già posizionata. Non esistono vincoli di natura storica, artistica, archeologica, paesaggistica, idrogeologica o di qualsiasi altra natura interferenti sulle aree o sugli immobili interessati al progetto che possono precluderne l'attuazione.

3.8 Progetto presentato in forma associata

Il progetto viene realizzato in partenariato con l'Ecomuseo del Territorio di Nova Milanese che presenta analogo progetto di ampliamento e miglioramento del proprio sistema dei percorsi culturali, ambientali e tematici attraverso l'implementazione del sistema sopra descritto. In particolare l'Ecomuseo aggiungerà i codici QR a tutti i propri punti di interesse che consentiranno ai visitatori di fruire del notevolissimo patrimonio che l'Ecomuseo ha valorizzato con particolare attenzione al patrimonio immateriale (la storia e le storie locali, il canto popolare) e agroalimentare (la farina gialla di mais marano e il pan giald di Nova Milanese).

¹ Il percorso dell'Ecomuseo di Parabiago "virgiliano", localizzato in via Ovidio a Parabiago, dove la scelta progettuale ha privilegiato l'uso di cartellonistica tradizionale, ha avuto in passato problemi di vandalismo.

4. Cronoprogramma delle attività

I lavori avranno la durata di un anno dalla data di assegnazione del contributo.

Tempi previsti per la realizzazione delle opere		Avanzamento Lavori %	Breve descrizione delle attività
1° anno	1° semestre	30 %	Convenzione con le scuole, progettazione nuovi itinerari, progettazione segnaletica, progettazione preliminare murales, diffusione arte d'infanzia sul territorio, rendere disponibile nuovo materiale sul patrimonio culturale.
	2° semestre	70 %	Collaudi in corso d'opera. Progettazione definitiva. Implementazione del sistema tecnologico e realizzazione dei supporti informativi. Realizzazione e posa in opera della cartellonistica. Stampa e diffusione della guida informativa. Collaudo finale del sistema.